

**HUBUNGAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN**

SKRIPSI



Oleh :

MUHAMMAD KHALILURRAHMAN

NIM. 201010420311092

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MALANG
2017**

**HUBUNGAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Malang



Oleh :

MUHAMMAD KHALILURRAHMAN

NIM. 201010420311092

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MALANG
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

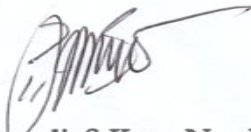
HUBUNGAN LAMA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK

PROPOSAL

Disusun oleh :
Muhammad Khalilurrahman
201010420311092

Proposal skripsi ini disetujui untuk diseminarkan
Pada, September 2016

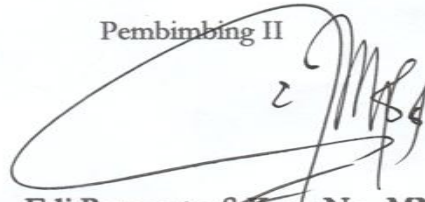
Pembimbing I



Sunardi, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP.112.0508.0425

Pembimbing II



Edi Purwanto, S.Kep., Ns., MNg

NIP.112.0508.0426

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang



Nurul Aini, S.Kep, NS, M.Kep

NIP 112.0501.0419

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN LAMA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA
ANAK USIA 7-11 TAHUN

SKRIPSI

Disusun oleh :
MUHAMMAD KHALILURRAHMAN
NIM. 201010420311092

Skrripsi ini telah diujikan
Pada 04 Januari 2017

Penguji I



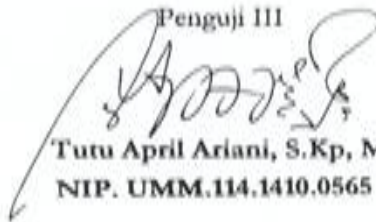
Subardi, S.Kep, Ns, M.Kep
NIP. UMM.112.0508.0425

Penguji II



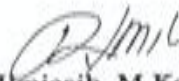
Edi Purwanto, S.Kep, Ns, MNg
NIP.UMM. 112.0508.0426

Penguji III



Tutu April Ariani, S.Kp, M.Kes
NIP. UMM.114.1410.0565

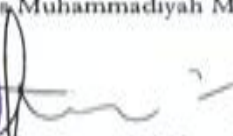
Penguji IV



Reni Ilmiasih, M.Kep, Sp. Kep. An
NIP.UMM. 114.0804.0454

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Malang




Yoyok Belan Prasetyo, M.Kep, Sp.Kom
NIP.UMM. 112. 0309.0405

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Khalilurrahman

NIM : 201010420311092

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Lama Bermain *Game Online* dengan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 7-11 Tahun

Menyatakan dengan seberannya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Khalilurrahman

NIM. 201010420311092

Today you are
you!

That is truer
than true!

There is no one
alive who is
you-er than
you!

DR. SEUSS

You have brains in
your head

You have feet in your
shoes

You can steer yourself
any direction you
choose

The more that you read, the more
things you will know
The more that you learn, the more
places you'll go

You're off to great places!

Today is your day!

Your mountain is waiting, so... get on your
way!

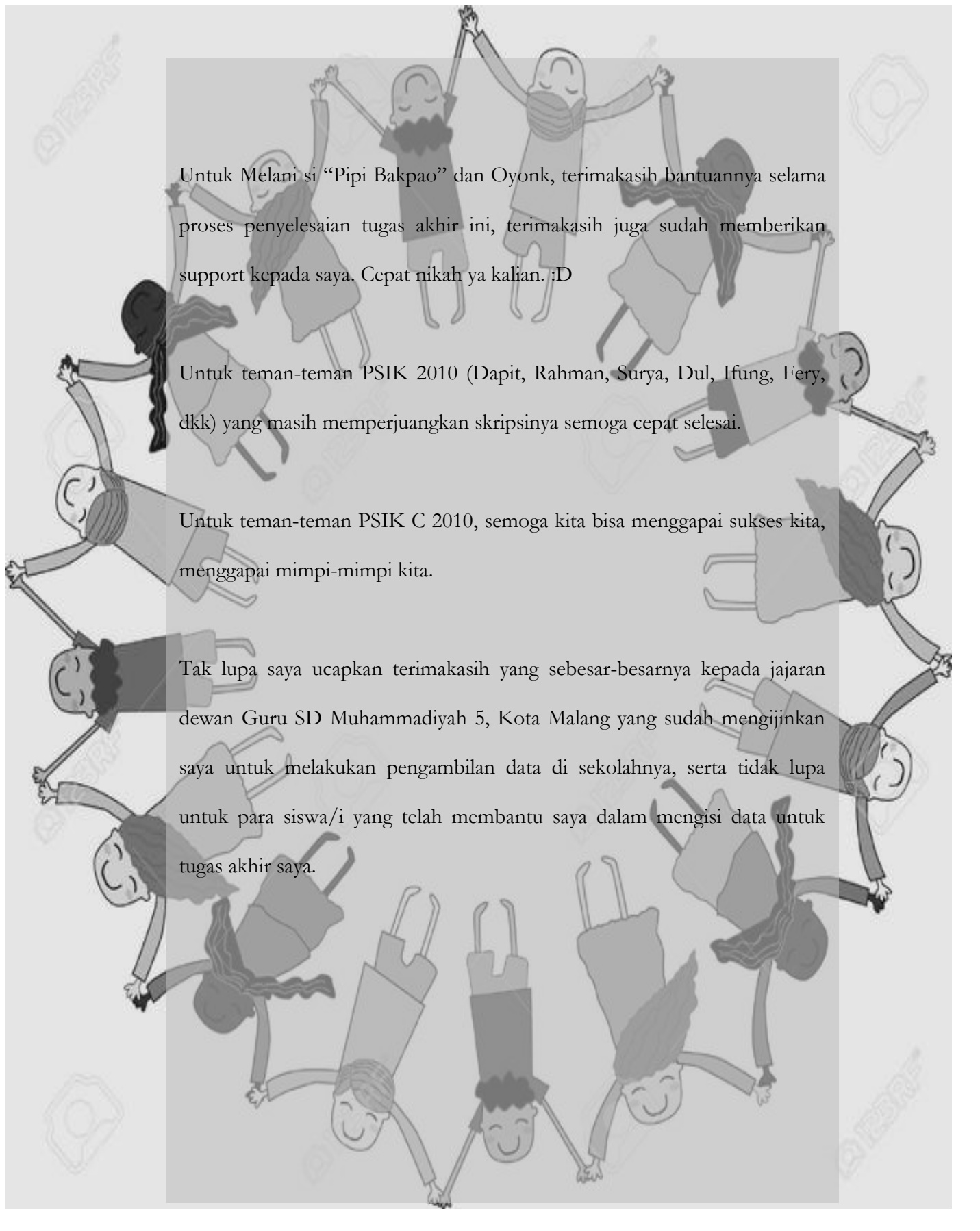
Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Dengan kerja keras akhirnya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini, banyak halangan dan rintangan selama proses penyelesaiannya. Dengan ini saya persembahkan tugas akhir ini untuk orang-orang yang telah berjasa.

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan orang tua yang sangat luar biasa kepada saya, mereka yang selalu menyayangi dan setia mendampingi saya hingga sekarang ini. Papah dan Mamah terimakasih telah membesarkan, membimbing serta mendidik saya dengan sabar, terimakasih untuk doa-doa yang selalu terselip di setiap sujud kalian. Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga saya persembahkan karya kecil ini untuk kalian yang telah memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada saya, yang tidak mungkin dapat saya balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata-kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk bisa membuat kalian bangga nantinya kepada saya.

Untuk adikku (Dewi), terimakasih untuk dukungan dan gangguan yang selalu diberikan kepada saya, semoga saya dapat menjadi kakak serta contoh panutan yang baik untukmu. Dan juga terimakasih untuk nenek dan alm kakek yang selalu memberikan perhatian yang sangat luar biasa untuk cucu-cucunya.

Untuk seseorang yang spesial (Yulia), terimakasih telah menemani, menyemangati, memarahi, dan tanpa lelah mengingatkan saya selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Berkatmu penyelesaian tugas akhir ini terasa lebih ringan.

Semoga kamu selalu berada di samping saya hingga nanti.



Untuk Melani si “Pipi Bakpao” dan Oyonk, terimakasih bantuannya selama proses penyelesaian tugas akhir ini, terimakasih juga sudah memberikan support kepada saya. Cepat nikah ya kalian. :D

Untuk teman-teman PSIK 2010 (Dapit, Rahman, Surya, Dul, Ifung, Fery, dkk) yang masih memperjuangkan skripsinya semoga cepat selesai.

Untuk teman-teman PSIK C 2010, semoga kita bisa menggapai sukses kita, menggapai mimpi-mimpi kita.

Tak lupa saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada jajaran dewan Guru SD Muhammadiyah 5, Kota Malang yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan pengambilan data di sekolahnya, serta tidak lupa untuk para siswa/i yang telah membantu saya dalam mengisi data untuk tugas akhir saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmad dan Hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Lama Bermain *Game Online* dengan Perkembangan Kognitif pada Anak”.

Sholawat dan salam saya curahkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan syafa’at, tarbiah, barokah di dunia dan akhirat nanti. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.

Bersamaan dengan ini perkenankan saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yoyok Bkti Prasetyo, M.Kep.,Sp.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Nurul Aini, M.Kep. selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Sunardi, S.Kep, Ns, M.Kep, selaku pembimbing I yang telah memberikan ilmu, bimbingan arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Edi Purwanto, S.Kep, Ns, MNg, selaku pembimbing II yang telah sabar dan bijaksana dalam memberikan ilmu, bimbingan, arahan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orang tua saya yang tidak pernah lelah untuk menyayangi, memotivasi, memberikan dukungan moril dan materi serta mendoakan saya, serta adik saya yang

tidak pernah lelah mengganggu dan memotivasi saya dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai.

6. Seluruh jajaran SD Muhammadiyah 5, Kota Malang yang telah memperbolehkan saya untuk melakukan pengambilan data serta memberikan bantuan selama proses pengambilan data.

Saya hanya mampu berdoa semoga amal kebbaikannya mendapat imbalan dan diterima sebagai ibadah oleh Allah SWT. Saya menyadari bahwa penyusunan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang saya miliki, oleh karena itu kritik dan saran bersifat membangun sangat saya harapkan. Semoga Allah SWT senantiasa mempermudah setiap langkah-langkah kita menuju kebaikan dan selalu menganugerahkan kasih sayang-Nya untuk kita semua.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Keaslian Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Tumbuh Kembang	10
2.1.1 Definisi Tumbuh Kembang	10
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi	10
2.1.3 Proses dan Periode Perkembangan Anak	11
2.1.4 Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah	12
2.2 Kognisi Anak	13
2.2.1 Definisi dan Teori Kognisi	13
2.2.2 Perkembangan Kognisi Anak Usia Sekolah	14
2.2.3 Perkembangan Kognitif Operasional Konkret	16
2.3 Permainan dan Perilaku Bermain	17
2.3.1 Defini Bermain	17
2.3.2 Fungsi Bermain pada Anak	18
2.3.3 Permainan untuk Anak Usia Sekolah	18
2.4 <i>Game Online</i>	20
2.4.1 Definisi <i>Game Online</i>	20

2.4.2	Lama Bermain	20
2.4.3	Jenis <i>Game Online</i>	21
2.4.4	Efek dari <i>Game Online</i>	21
BAB III	KERANGKA KONSEP	24
3.1	Kerangka Konsep	24
3.2	Hipotesis Penelitian	24
BAB IV	METODOLOGI PENELITIAN	25
4.1	Desain Penelitian	25
4.2	Kerangka Kerja Penelitian	26
4.3	Populasi, Sampel, dan Sampling	26
4.3.1	Populasi	26
4.3.2	Sampel dan Teknik Sampling	27
4.4	Variabel Penelitian	27
4.5	Definisi Operasional	27
4.6	Tempat Penelitian	28
4.7	Waktu Penelitian	28
4.8	Instrumen Penelitian	28
4.9	Prosedur Pengumpulan Data	30
4.9.1	Tahap Persiapan	30
4.9.2	Tahap Pelaksanaan	30
4.10	Pengolahan Data	31
4.11	Analisa Data	31
4.12	Etika Penelitian	33
BAB V	HASIL PENELITIAN	35
5.1	Gambaran Umum Penelitian	35
5.2	Karakteristik Responden	35
5.2.1	Karakteristik Responen Berdasarkan Jenis Kelamin	36
5.2.2	Karakteristik Responen Berdasarkan Usia	36
5.2.3	Alasan Bermain <i>Game Online</i>	37
5.2.4	Akibat Terhadap Kehidupan Sosial	37
5.2.5	Hal yang Dirasakan Saat Tidak Bermain <i>Game Online</i>	38
5.3	Analisa Data	38
5.3.1	Lama Bermain	38
5.3.2	Perkembangan Kognitif	39
5.3.3	Hubungan Lama Bermain <i>Game Online</i> dengan Perkembangan Kognitif pada Anak	39
BAB VI	PEMBAHASAN	41
6.1	Gambaran Lama Bermain <i>Game Online</i>	41
6.2	.Gambaran Perkembangan Kognitif Anak	43
6.3	Hubungan Lama Bermain <i>Game Online</i> dengan Perkembangan Kognitif pada Anak	44
6.4	Keterbatasan Penelitian	45
6.5	Implikasi Keperawatan	45

BAB VII KESIMPULAN dan SARAN	46
7.1 Kesimpulan	46
7.2 Saran	46

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Konsep	24
Bagan 4.1 Kerangka Kerja Penelitian	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap-Tahap Perkembang Kognitif Menurut Piaget	15
Tabel 4.1 Definisi Operasional	27
Tabel 5.1 Hubungan Lama Bermain <i>Game</i> Online dengan Perkembangan Kognitif pada Anak	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Skema Bermain <i>Game Online</i> Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak	25
Gambar 5.1 Proporsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Gambar 5.2 Frekuensi Responden Berdasarkan Usia	36
Gambar 5.3 Proporsi Responden Berdasarkan Usia	36
Gambar 5.4 Proporsi Alasan Bermain <i>Game Online</i>	37
Gambar 5.5 Proporsi Akibat Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kehidupan Sosial	37
Gambar 5.6 Proporsi Hal Yang Dirasakan Saat Tidak Bermain <i>Game Online</i>	38
Gambar 5.7 Proporsi Responden Berdasarkan Lama Bermain	38
Gambar 5.8 Proporsi Responden Berdasarkan Perkembangan Kognitif	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Permohonan Menjadi Responden	50
Lampiran 2 Informed Consent	51
Lampiran 3 Petunjuk Pengisian Kuesioner	52
Lampiran 4 Lembar Kuesioner	53
Lampiran 5 Hasil Coding Kuesioner	56
Lampiran 6 Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen	57
Lampiran 7 Analisa Data	58
Lampiran 8 Kuesioner Asli	60
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	61
Lampiran 10 Lembar Konsultasi Pembimbing 1	62
Lampiran 11 Lembar Konsultasi Pembimbing 2	65
Lampiran 12 Angket Persetujuan	72
Lampiran 13 Dokumentasi	73
Lampiran 14 Curriculum Vitae	78

Daftar Pustaka

- Andriani, I., Sulistiyawati, F. N., Puruhita, D. R., Lee, F. Y., & Nauli, M. T. (2011). Gambaran kecenderungan agresivitas dalam pemilihan game online pada anak. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Sipil)* 4 , 70-75.
- Andriyani, A. (2013). Pentingnya stimulasi pada tumbuh kembang anak. *Majalah Kesehatan Muslim Edisi* 2(1) , pp. 44-48.
- Bainbridge, W. S. (2010). *Online Multiplayer Games*. Chappel Hill: Morgan & Claypool.
- Chen, H. (2006). Flow on the net-detecting Web users' positive affects and their flow states. *Computer in Human Behavior* 22 , 221-233.
- Chen, J. V., & Park, Y. (2005). The differences of addiction causes between massive multiplayer online game and multi user domain. *International Review of Information Ethics* 4 , 53-60.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: in search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology & Behavior* 7(1) , 11-24.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. *CSCW* 6(3) , 360-369.
- Eryigit-Madzwamuse, S., & Barnes, J. (2014). Patterns of childcare arrangements and cognitive development. *Journal of Child & Adolescent Behavior* 2(5) , 1-9.
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners* , 42-47.
- Fridani, L., & Lestari, A. (2009). *Inspiring Educaion PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Giandi, A. F., Mustikasari E, R. F., & Suprpto A, H. (2012). Perilaku komunikasi pecandu game online dengan menggunakan game online. *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran* 1(1) , 1-39.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2013). The benefits of playing video games. *American Psychologist* 69(1) , 66-78.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, attetional control, and action video games. *Current Biology* 22 , 197-206.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran* 1(3) , 166-175.

- Herentina, T., & Yusiana, M. A. (2012). Peran orang tua dalam kegiatan bermain dalam perkembangan kognitif anak usia prasekolah (5-6 tahun). *Jurnal STIKES RS Baptis Keidiri* 5(2) , 191-202.
- Hong, J.-C., & Liu, M.-C. (2003). A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computer in Human Behavior* 19 , 245-258.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLOS ONE* 8(4) , 1-5.
- Li, X., & Atkins, M. S. (2004). Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *PEDIATRICS* 113(6) , 1715-1722.
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior* 25 , 1306-1311.
- Lo, S.-K., Wang, C.-C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior* 8(1) , 15-20.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Permana, D. F. (2013). Perkembangan keseimbangan pada anak usia 7 s/d 12 tahun ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia* 3(1) , 25-29.
- Putri W.H, D. (2014). Hubungan durasi dan frekuensi bermain video game dengan masalah mental emosional pada remaja. *Jurnal Media Medika Muda* , 1-23.
- Rau, P.-L. P., Peng, S.-Y., & Yang, C.-C. (2006). Time distortion for expert and novice online game players. *CyberPsychology & Behavior* 9(4) , 396-403.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Solso, R., Maclin, O. H., & Maclin, M. K. (2007). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tembong, G. P. (2006). *Smart Parenting*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Weibel, D., Wissmath, B., Stephan, H., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computer in Human Behavior* 24 , 2274-2291.
- Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online games. *Communication Monographs* 72(2) , 217-233.
- Young, K. S. (2007). Treatment outcomes with internet addicts. *CyberPsychology & Behavior* 10(50) , 671-679.

Zulkifli, N. I. (2013). Efek game online terhadap tin dakan kekerasan anak jalanan .
Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika, dan Media Massa -PEKOMMAS 16(1) ,
35-40.